

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **1.1. Gambaran Umum**

Film animasi 3D “Hide N Run!” adalah film bercerita mengenai seorang perempuan berumur 7 tahun bernama Ita bermain polisi-maling yang dibuat oleh ayahnya untuk menghindari kerusuhan yang terjadi saat itu. Bersama teman imajinasinya yaitu Beru berupa boneka beruang yang hidup dalam imajinasi dari Ita, melewati rintangan bersama untuk memenangkan permainan ini. Cerita ini bertempat di Glodok, Jakarta tepat saat terjadinya kerusuhan Mei 1998.

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk pengumpulan data dengan cara studi literatur, observasi atau film dan eksperimen pribadi. Studi literatur yang digunakan oleh penulis mengenai bahasa tubuh, dan antropomorfik. Observasi yang dilakukan oleh penulis adalah observasi pada referensi film-film dan video yang berkaitan dengan gerakan boneka. Terakhir, hasil dari studi literatur dan observasi, penulis membuat eksperimen pribadi dalam bentuk video referensi pribadi dan tes gerakan.

##### **1.1.1. Sinopsis**

Siang hari di Glodok, Jakarta Barat, seorang ayah bermain polisi dan maling bersama gadis kecilnya di ruko mereka, bernama Ita. Ayahnya sebagai pencuri bersembunyi dari Ita. Seketika telepon berbunyi dan ayah mengangkat telepon.

Penelpon tersebut adalah paman Ita dan dia memberi peringatan untuk segera kabur dari ruko mereka sebab para perusuh mendekati daerah mereka. Karena bunyi telepon diangkat, Ita mengetahui posisi ayah dan berhasil menemukan ayahnya. Permainan lanjut Ita menjadi pencuri dan ayah bilang kalau dia akan menangkap Ita bersama teman-temannya sehingga Ita kegirangan dan lari dari ayahnya sambil membawa bonekanya yaitu Beru. Agar Ita dapat memenangkan permainannya, ia dibantu dengan teman imajinasinya, yaitu Beru si boneka. Ita dan Beru lari dan bersembunyi menghindari polisi. Berbagai rintangan dan melarikan diri dari polisi dilewati berakhir Ita memahami kejadian sebenarnya dibalik dari permainan ini.

#### 1.1.2. **Posisi Penulis**

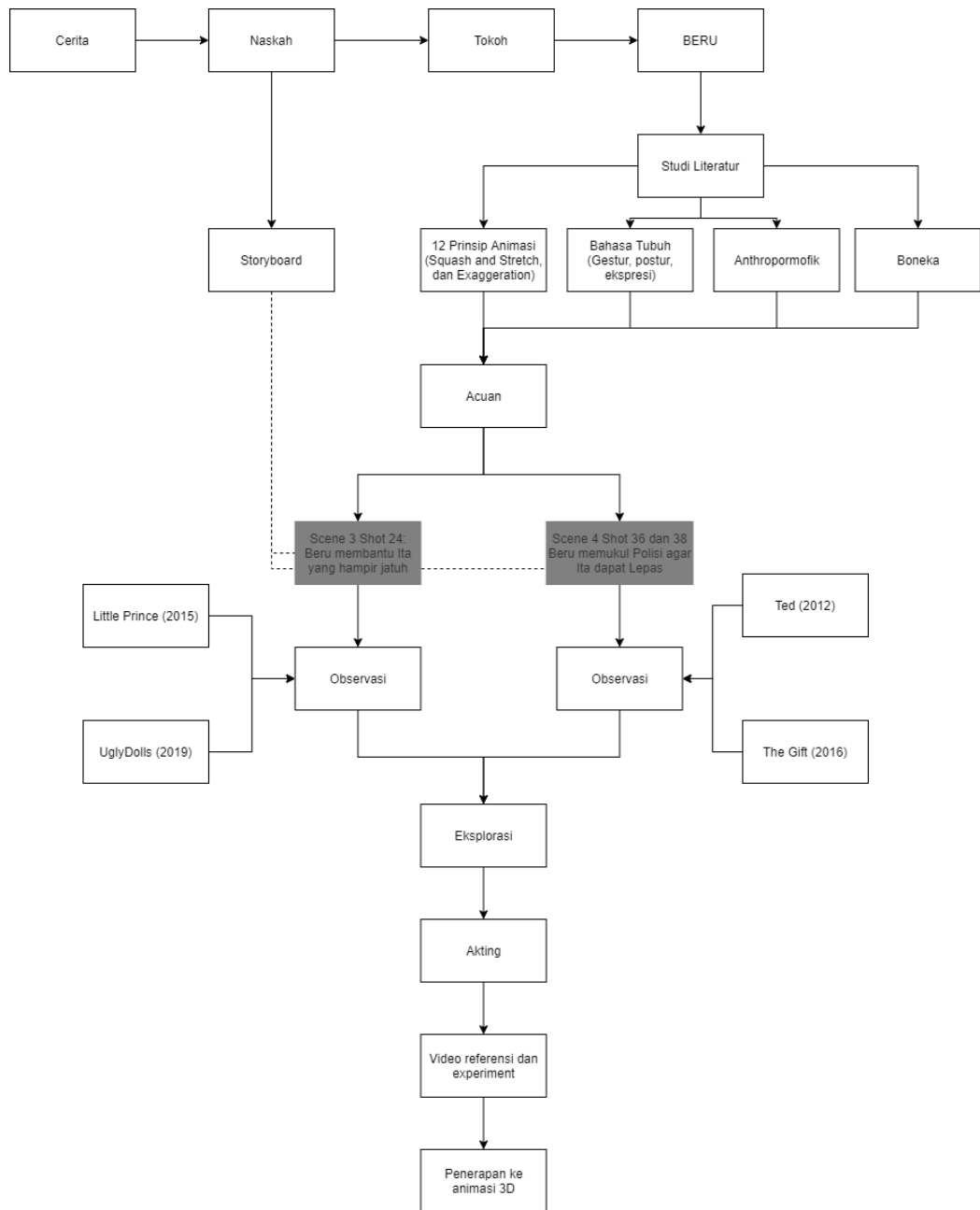
Posisi penulis dalam proyek tugas akhir ini sebagai perancang gerakan untuk tokoh boneka yaitu Beru, animator, *technical* dan *rigging artist*.

#### 1.1.3. **Tahapan Kerja**

Proses perancangan gerakan boneka untuk Beru, pertama-pertama penulis mempelajari konsep-konsep dasar seperti prinsip animasi, bahasa tubuh dan antropomorfik dengan teori-teori melalui studi literatur. Setelah mengerti bahasa tubuh dan antropomorfik, penulis melanjutkan tahapan kerja yaitu mengumpulkan video-video referensi dari film yang berhubungan dengan boneka dan antropomorfik. Video referensi didapatkan dari klip-klip dari film saat tokoh boneka beraksi dalam scenenya. Dengan klip-klip yang dikumpulkan tersebut, penulis dapat menganalisa bagaimana prinsip animasi, antropomorfik dan gerakan boneka diterapkan pada boneka.

Setelah proses studi literatur dan observasi, penulis dapat memulai untuk merancang gerakan untuk Beru dari hasil yang didapat oleh penulis. Penulis memulai dengan mencoba melakukan eksplorasi gerakan dengan membuat video akting dan video referensi yang dibuat di program komputer. Selanjutnya, penulis membuat beberapa pilihan gerakan berdasarkan riset yang didapati. Setelah itu, penulis menentukan pilihan gerakan dan membuat pose-pose gerakan untuk sebagai *key* dalam menganimasi Beru. Terakhir menambahkan *in-between* sehingga menjadi gerakan *final* Beru dalam animasi 3D ini.

Adapun tahapan kerja perancangan gerakan Beru dalam bentuk skematik sebagai berikut:



Gambar 3.1. Skematika Perancangan  
(Dokumentasi Pribadi)

## 1.2. Desain Tokoh Beru

Tokoh Beru adalah tokoh boneka yang hidup dalam imajinasi dari sang tokoh utama pada film animasi ini yaitu Ita. Beru berperan sebagai tokoh *sidekick* yang memiliki tujuan untuk menjadi partner terbaik untuk Ita dengan melindungi Ita. Sehingga Beru merupakan tokoh yang cepat berpikir dan berani mengambil resiko untuk Ita yang terbaik. Beru memiliki keterbatasan seperti tidak terdapat alis, mulut, dan jari sehingga ada mekanisme gerakan Beru terdapat perbedaan dengan gerakan manusia pada umumnya.



Gambar 3.2. Desain tokoh Beru  
(Dokumentasi kelompok)

Table 1.2.1 Tridimensional Tokoh Beru

Sosiologi	Psikologi	Fisiologi
Beru merupakan boneka yang awalnya didapatkan ayah Ita sebagai bonus salah satu barang dagangannya. Kemudian, Beru diserahkan kepada Ita dengan maksud menemani gadis itu bermain ketika ayahnya sibuk dengan pekerjaannya	Berambisi membuat Ita menang dalam permainan	Laki-laki
	Frustrasi/ kecewa ketika tidak bisa melindungi Ita dan membuat Ita kalah dalam permainan	3 tahun semenjak berada di tan - gan ayah Ita
	Bersikap dewasa	Tinggi 35 cm
	Pintar	Berat 200 gram
	Cepat menanggapi sesuatu (cepat berpikir) dan mengambil keputusan	Berbulu coklat, bermata plastik
	IQ: 120	Memakai celana pendek berwarna coklat
	MBTI: INTJ	Memiliki cacat di perut kiri karena faktor usia, yang kemudian disembunyikan (diperbaiki) dengan kancing
		Boneka berjenis beruang

### 1.3. Acuan

Penulis menggunakan acuan-acuan yang dapat membantu proses perancangan gerakan Beru. Acuan ini terdiri dari observasi dari beberapa film *live action* maupun animasi yang terdapat tokoh boneka (*stuffed toy*).

#### 1.3.1. Acuan Gerak dan Sifat Boneka

Untuk membantu dalam membangun gerak dan sifat pada Beru. Penulis mengobservasi gerak boneka dari film sebagai berikut.

1. Little Prince (2015)

Kemiripan batas fisik *The Fox* dan Beru seperti pada tak punya jari, maka diperlukan gerakan alternatif. *The Fox* menggunakan kedua tangan untuk memegang. Gerakan tangannya seperti sedang merangkul sesuatu. Untuk object yang lebih kecil daripada dirinya, cenderung menggunakan kedua tangan seperti manusia biasanya. Kemudian penulis juga memperhatikan bentuk gestur tangan *The Fox* yang dibuat melengkung dan tidak lurus seperti manusia saat menekuk tangannya. Bentuk melengkung ini menjadi ciri khas untuk gerakan boneka dan sifatnya yang fleksibel atau tidak kaku.



Gambar 3.3. *The Fox* memegang peniti.  
(*Little Prince*, 2015)

Ekspresi yang digunakan pada *The Fox* tidak terlalu besar atau kaku seperti boneka. Untuk menunjukkan rasa senang atau rasa sedih dari *The Fox* lebih menggunakan bahasa tubuh agar perasaannya tersampaikan. Penulis melihat karakter lain yaitu tokoh yang manusia yang tak beralis, yaitu *The Businessman*. Dia berekspresi marah dengan bentuk otot alisnya turun, otot alis dalam juga. Sesuai dengan teori Roberts (2011) yang memberi gambaran ekspresi marah tersebut dengan menunjukkan alisnya turun, alis dalam juga turun, bentuk mulut

yang seperti huruf u terbalik. Meskipun tidak memiliki alis, dia dapat terlihat berekspresi layaknya manusia. Tidak ada alis, dia menggunakan otot alis sekitar alis untuk berekspresi. Implementasi ini dapat dimasukkan untuk Beru yang tak memiliki alis.



Gambar 3.4. Ekspresi wajah pada *The Businessman*  
(Little Prince, 2015)

## 2. The Gift (2016)

Pada film ini, penulis mengambil adegan Boneka yang kakinya terikat benang ketarik oleh bola benang ke bawah. Disini penulis memperhatikan pada permainan ekspresi dan permainan bentuk kepala. Hal yang dapat dicermati adalah permainan alis dan otot alis yang mengubah sedikit bentuk kepala Boneka. Permainan alis dan otot alis membuat ekspresi Boneka jadi jauh lebih dramatis sehingga dapat diimplementasikan pada Beru. Kemudian penulis juga memperhatikan pada bentuk kepala Boneka yang *exaggerated*. Penerapan ini sesuai dengan teori James (2013) katakan bahwa tokoh anthropomorfik dapat memaksimalkan *exaggeration* untuk menunjukkan lebih fleksible ketimbang manusia. Sesuai dengan gaya ketarik yang dialami Boneka, kepala dia terlihat



fleksibel dapat berubah dan menunjukkan bahwa dia tidak kaku seperti manusia.



Gambar 3.5. Perubahan ekspresi pada Boneka  
(The Gift, 2016)

### 3. Observasi Nyata

Penulis membuat video referensi sebuah boneka yang bergerak untuk sebagai acuan mengetahui bagaimana boneka bergerak bila digerakan oleh manusia. Penulis menggunakan boneka yang kecil untuk menyesuaikan Beru yang juga berbadan kecil. Penulis mencoba menggerakan boneka maju ke depan dan ke belakang dengan kecepatan dari lambat hingga cepat untuk melihat perbedaannya. Ketika boneka digerakan, penulis melihat terdapat *followthrough* yang terlihat pada bagian kepalanya dan ekor. Ketika digerakan lebih cepat lagi, *followthrough* pada boneka lebih terlihat lagi.



Gambar 3.6. Gerakan boneka maju ke depan dan ke belakang.  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis menyadari bahwa boneka yang digunakan didesign berpose seperti memanjat sehingga gerakan boneka ini terbatas. Maka, penulis melakukan observasi lain dengan video rekaman berjudul *Giant stuffed toy*, *Giant stuffed animal*, *Largest stuffed toy*, *Giant teddy bear*, *Honey Pango* di situs media bernama *Youtube*. Dalam rekaman menunjukkan seorang perempuan mengangkat dan mengerakkan ke kiri dan ke kanan beberapa boneka. Penulis melihat terdapat kesamaan dengan penulis yaitu terdapat *followthrough*. Perbedaan dengan boneka yang penulis gunakan, boneka dalam rekaman dapat dimainkan posenya sesuai diinginkan. Penulis mencermati bahwa gerakan boneka yang digerakin dalam rekaman ini mirip seperti gerakan *ragdoll* yang sering digunakan dalam *game*. Penulis dapat mengambil kesimpulan dari gerakan boneka yang didapat bergerak ke arah yang lemas sehingga terlihat *followthrough* seperti bagian kepala, tangan, dan kaki boneka.



Gambar 3.7 Gerakan boneka dari kiri dan kanan.  
(<https://www.youtube.com/watch?v=CHL66hPSM3I>)

### 1.3.2. Acuan Shot 24

Gerakan Beru pada shot 24 adalah saat Ita menaiki rak-rak, Beru membantu Ita dengan berusaha menarik tangannya dengan susah payah. Penulis menggunakan acuan dari observasi film *Little Prince* (2015), dan *UglyDolls* (2019).

#### 1. *Little Prince* (2015)

*Little Prince* (2015) adalah film animasi bercerita gadis kecil hidup di lingkungan dunia sangat dewasa. Tetangganya yaitu the Aviator mengenalkan pada gadis kecil tentang dunia yang luar biasa dimana apa saja menjadi hal yang tak mustahil yaitu dunia *Little Prince*. Film ini dipilih menjadi acuan karena terdapat tokoh pendamping tokoh utama yang merupakan boneka hidup dari imajinasi gadis kecil, yaitu *The Fox*. *The Fox* bila dilihat secara fisik juga terdapat kesamaan fisik dengan Beru seperti tak memiliki alis, mulut dan jari. Oleh karena itu, akan ada dampak mekanisme gerakan.



Gambar 3.8. *The Fox* menarik tarikan  
(*Little Prince*, 2015)

Scene yang menjadi salah satu acuan yaitu saat *The Fox* dan *The Little Girl* berusaha menghentikan *crane* dengan menekan tombol dan menarik tarikan asal. Dalam scene itu, *The Fox* mencoba menarik tarikan namun tak kuat menarik tarikan tersebut. Scene tersebut terdapat kesamaan dimana Beru berusaha menarik Ita meskipun sebenarnya Beru tak kuat.

Hal yang dapat dicermati dalam adegan tersebut adalah postur tubuh *The Fox* menggunakan *backward* dan *open body* posture atau postur *reflective*. Postur ini condong ke belakang untuk mendapatkan energi untuk menarik kuat tarikan atau menolak arah gaya reaksi dari tarikan tersebut. Postur yang digunakan sesuai dengan teori Roberts (2011) menyatakan postur ini untuk seorang yang sedang dalam suasana reflektif. *The Fox* mencondong ke belakang untuk melawan arah reaksi. Selain hal itu, terdapat gerakan *secondary action* pada fox yang disebabkan *The Fox* tak kuat menarik tarikan tersebut. Gerakan tersebut terlihat pada kaki *The Fox* seperti berjalan ke belakang licin.

## 2. UglyDolls (2019)

UglyDolls (2019) adalah film animasi bercerita boneka yang tidak sempurna bernama Moxy bersama temannya menemukan kota *Perfection* dimana semua boneka dilatih sebelum masuk dunia asli. Segera, mereka menyadari arti menjadi berbeda dan tidak harus sempurna untuk menjadi hebat. Film ini penulis pilih sebagai acuan karena film ini bertokoh boneka. Tokoh boneka di sini dapat dilihat menjadi dua jenis yaitu boneka *stuffed toy* dan boneka manusia. Oleh karena itu, dapat terlihat perbedaan gerakan boneka *stuffed toy* lebih unik daripada boneka manusia. Sebagai contoh *Ox* yang memiliki kuping panjang sehingga dapat digunakan untuk berjalan.

Adegan film yang diambil adalah saat Moxy dan Mandy diculik dan dikurung dalam ruangan terkunci. Moxy berusaha menarik pintu namun tak berhasil dan jatuh. Adegan ini dipilih karena terdapat kesamaan Beru mencoba menarik tangan Ita namun tidak berhasil karena tidak kuat. Hal yang dapat dicermati dalam scene ini saat Moxy jatuh dimana badannya mendapati *squash and stretch*. *Squash and Stretch* ini menunjukkan sifat boneka dia yang flexible sehingga dapat memperlihatkan sifat boneka yang *squishy* atau empuk. Seperti dalam teori anthropomorfik yang dikatakan James (2013) yang menunjukkan kelebihan tokoh anthropomorfik tersebut dalam *exaggeration*. Dalam shot ini, animator pada film ini menggunakan *exaggeration* yang liar dengan kadar *squash and stretch and stretch* banyak, sehingga Moxy terlihat sangat *bouncy*.

Selain itu, ekspresi dia yang terkejut terlihat dari bentuk mata yang lebar dan mulut terbuka lebar. Ekspresi terkejut ini tidak jauh dengan teori Roberts

(2011) tulis bahwa ekspresi terkejut digambarkan mata terbuka besar, alis naik dan mulut membentuk huruf o.



Gambar 3.9. Moxy jatuh  
(UglyDolls, 2019)

### 1.3.3. Acuan Shot 36 dan 38

Gerakan Beru pada shot 36 dan 38 adalah saat Ita ditarik keluar oleh Paman, Beru mengambil ancang-ancang lompat ke muka Paman dan memukul agar Ita terlepas dari genggaman Paman. Penulis menggunakan acuan dari observasi film Ted (2012).

#### 1. Ted (2012)

Ted (2012) adalah film komedi *live action* bercerita saat John Benneth masih kecil membuat permintaan agar boneka beruangnya yaitu Ted hidup. 30 tahun kemudian, John dan Ted masih menjadi kawan, namun John harus memilih menjaga hubungan antara Ted atau pacarnya, Lori. Penulis memilih film ini sebagai acuan karena film ini terdapat tokoh boneka beruang yang hidup. Adegan film Ted yang diambil adalah saat Ted dan John berdebat dan kemudian bertengkar. Ted memulai pertengkaran dulu dengan lari, lompat ke muka John dan memukul John. Adegan tersebut terdapat kemiripan dengan adegan film penulis dimana Beru lompat dan memukul wajah Paman.

Beberapa hal yang dapat dicermati pada adegan ini adalah postur Ted saat memukul John. Ted menggunakan postur *open* dan *forward* atau postur *responsive* saat gerakan antisipasi lompat ke John dan memukul John. Berdasarkan teori Roberts (2011) menyatakan postur *responsive* untuk seorang yang sedang tertarik dan menginginkan sesuatu sehingga mendekat pada objek. Ted menggunakan postur ini untuk memperlihatkan bahwa dia mendekati John. Selain itu, penulis melihat bahwa postur ini memperlihatkan seolah Ted membesarkan diri dan tak takut pada lawannya yang tubuhnya lebih besar daripada dirinya. *Line of action* yang cenderung ke depan memberi tahu kalau Ted akan berinteraksi dengan John. Ted menggunakan kakinya untuk mencengkeram badan bagian atas John agar tidak jatuh. Ted menurunkan tinju dengan menarik tangan jauh untuk mengumpulkan tenaga.

Pada bagian ekspresi Ted dalam scene itu, melihat alis dan bentuk mulut tidak menggunakan ekspresi marah pada umumnya. Ted memunculkan ekspresi marah dengan menurunkan alis. Seperti pada teori Roberts (2011) ekspresi marah digambarkan alis turun dan alis bagian dalam turun. Ted memiliki tangan yang pendek, sehingga terlihat dari scene bentuk tangan yang melengkung atau tidak terlaku neku. Adapun di *shot* setelahnya dimana Ted menurunkan tinju yang kuat dengan melompat kemudian menurunkan tinjunya.



Gambar 3.10. Ted bertengkar dengan John Bennet

(Ted, 2012)

## 2. The Gift (2016)

The Gift (2016) adalah animasi pendek yang dibuat oleh Marza bercerita tentang gadis kecil ingin memberi hadiah kepada orang tuanya. Penulis memilih animasi pendek ini sebagai acuan karena terdapatnya tokoh boneka yang hidup dalam imajinasi gadis kecil. Adegan yang diambil adalah saat Boneka berusaha berhenti mendadak dan menyeimbangkan badannya. Sesuai pada teori Roberts (2011) saat kehilangan keseimbangan, Boneka menggunakan postur reflektif dimana badannya mundur ke belakang dan terbuka tangan dan kakinya. Kemudian saat menyeimbangkan badannya, Boneka menggunakan postur responsive dimana badannya maju ke depan dan terbuka tangan dan kakinya. Dalam teori Roberts (2011) menjelaskan postur reflektif digunakan untuk dalam suasana reflektif dan postur responsif untuk menunjukkan seorang sedang



dalam tertarik ke sesuatu. Adegan ini penulis dapat mengetahui cara dia menyeimbangkan badannya. Hal yang dapat dicermati pada adegan ini adalah postur Boneka saat mencari keseimbangan, badannya kebanting ke kanan ekstrim hampir mendekat dengan permukaan. Kemudian, kaki satunya berusaha memijak permukaan agar dapat membanting badannya ke ke kiri.



Gambar 3.11. Boneka menjaga keseimbangan  
(The Gift, 2016)

### 3. UglyDolls (2019)

Penulis menggunakan film ini lagi sebagai acuan untuk pada adegan dimana Mandy menuntun Moxy bersama teman-temannya ke tempat yang akan Moxy dan teman-temannya tinggal. Sampai di tempat, Mandy bertanya kepada Moxy tentang apakah Moxy dapat memasuki *Big World* meskipun Lou akan menghalangi mereka. Moxy menjawab dengan yakin dan optimis kalau dia dan teman-temannya dapat melewatinya. Acuan ini dipakai karena ada kemiripan perasaan yang mau dibawa yaitu optimis bisa menghadapi. Maka, penulis dapat mengetahui bentuk ekspresi yang dapat membawa pesan ini. Dari gambar dibawah ekspresi Moxy yaitu bentuk alis seperti alis marah dimana alis dalam

turun dan bentuk mulutnya tersenyum. Dalam teori Roberts (2011) tidak mencantumkan ekspresi optimis ini dalam delapan ekspresi dasar. Dapat disebutkan ekspresi optimis ini campuran dari ekspresi dasar yaitu ekspresi marah dan senyum. Hal ini dapat diketahui seperti Ekman (2003) yang mengatakan ekspresi manusia terdapat ekspresi gabungan dari dasar sehingga jumlahnya dapat lebih dari sepuluh ribu macam ekspresi. Acuan ini untuk penerapan pada Beru saat menghadapi Paman. Beru merasa optimis dapat menghadapi Paman meskipun badan dia kecil dibanding badan Paman. Penulis juga memperhatikan bentuk fisik Moxy yang tidak memiliki alis. Pada film ini, jenis-jenis boneka seperti Moxy ini dapat berekspresi seperti manusia dengan memainkan bentuk kelopak matanya terutama bagian atasnya seperti bentuk alis.



Gambar 3.12. Ekspresi optimis Moxy  
(UglyDolls, 2019)

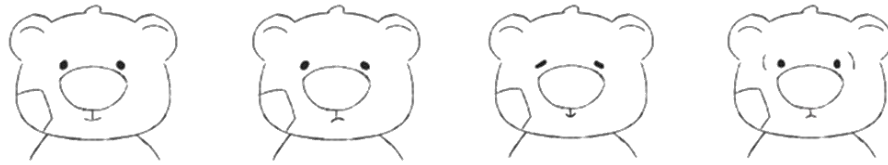
#### 1.3.4. **Konklusi**

Dari observasi yang penulis lakukan mulai dari acuan film dan video rekaman, penulis dapat menyimpulkan ciri-ciri gerakan boneka yang dapat diterapkan pada

Beru yaitu sifat lemas dan fleksibilitas. Sifat lemas pada boneka dapat ditunjukkan dari membuat gerakan *followthrough* yang dilebih-lebihkan atau *exaggerated*. Sifat fleksibilitas dapat ditunjukkan dengan menggunakan prinsip *squash and stretch*, *bend* pada tangan dan kaki, dan prinsip *exaggeration*. Sifat fleksibilitas dapat dimaksimalkan dengan *exaggeration* seperti penggunaan *squash and stretch* untuk *smear effect*.

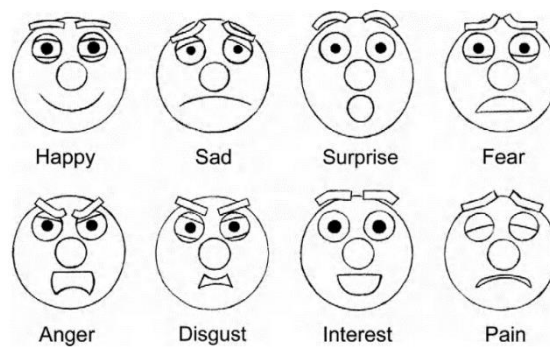
#### 1.4. Proses Perancangan

Dari acuan dan teori yang didapat, penulis melakukan perancangan gerakan dan ekspresi pada Beru. Sebelum memasuki *shot*, penulis memperhatikan dahulu design Beru. Design Beru tidak memiliki beberapa atribut manusia seperti alis, mata, mulut, dan jari pada tangan. Dari acuan dan teori yang didapatkan, penulis mencoba membuat variasi permainan pada ekspresi Beru. Pada sketsa awal, penulis membangun ekspresi pada Beru menggunakan permainan bentuk mata dan mulut. Penulis menggunakan bentuk garis mulut dan alis dari manusia untuk mendapatkan ekspresi yang mudah terbaca. Pada percobaan ini, penulis mencoba membuat ekspresi yang pendekatannya masih lebih ke boneka dan seperti acuan film *Little Prince* yaitu tokoh *The Fox*. Hasil dari percobaan ini, ekspresi beru terlihat kaku dan kalau dilihat dari jauh, ekspresi beru tidak terlalu terbaca dengan mudah.



Gambar 3.13. Sketsa ekspresi Beru  
(Dokumentasi Kelompok)

Penulis juga perlu memperhatikan pada bentuk mata karena kunci dari anthropomorfik terletak pada mata. Melihat dari design mata Beru, penulis dapat memanfaatkan mata beru dapat berubah-ubah dan menyesuaikan perasaan Beru. Perubahan-perubahan mata Beru ini berdasarkan bentuk perubahan mata dan alis saat berekspresi. Sebagai contoh bentuk mata seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.14 Delapan jenis dasar ekspresi wajah  
(*The character animation fundamentals*, 2011, hlm 330)

Dari teori Steve Robert didapatkan dan acuan film *UglyDolls*, maka penulis mendapatkan bentuk mata dengan mengkombinasikan bentuk alis. Penulis menyederhanakan bentuk mata Beru untuk menyesuaikan animasi yang dibutuhkan menjadi bentuk mata saat perasaan Beru sedang marah, sedih atau khawatir, dan kedip mata.



Gambar 3.15 Sketsa Perubahan bentuk mata untuk bagian kiri  
(Dokumentasi Kelompok)

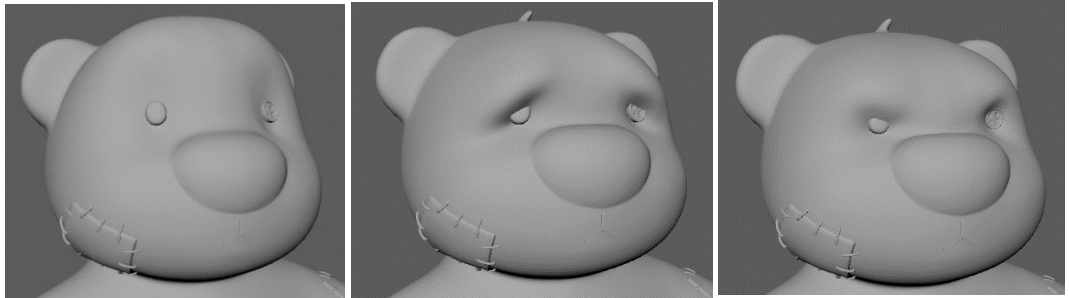
Untuk mulut, Beru hanya memiliki potongan kain berbentuk garis bibir. Dari bentuk design, penulis dapat memanfaatkan garis potongan kain tersebut bergerak dan membentuk seperti bibir manusia berekspresi. Kemudian penulis mencoba menambah fitur pada bibir Beru yang dapat lepas dari wajah. Oleh karena itu, penulis dapat membuat bibir lebih panjang dari ukuran biasanya untuk menambah poin *exaggeration*.



Gambar 3.16. Bentuk perubahan pada bibir Beru  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah hasil dari eksplorasi ekspresi Beru, penulis menemukan ekspresi Beru masing kekurangan *exaggeration* dan menyampaikan perasaan Beru kepada penonton juga masih kurang. Kemudian penulis mencoba menambah gerakan otot

alis pada muka Beru. Penulis membuat gerakan otot alis ini selayaknya seperti gerakan alis pada manusia umumnya.



Gambar 3.17 Otot alis pada Beru untuk beberapa ekspresi  
(Dokumentasi Pribadi)

Dari gambar diatas, gerakan otot alis ini dapat menunjukkan *exaggeration* dan sifat boneka yang fleksibel. Hasil dari gerakan otot dapat menambah kekuatan untuk menyampaikan perasaan yang lebih dramatis ketimbang sketsa ekspresi awal Beru.

Kemudian tidak adanya jari satupun pada tangan Beru menjadi kurang kemampuannya Beru untuk berbahasa tubuh dan kemampuan untuk memegang benda. Untuk mengantisipasi keterbatasan Beru, penulis perlu membuat gestur alternatif. Untuk pengaplikasiannya dalam animasi, penulis mempelajari gestur dari teori dan acuan yang didapat. Penulis mengetahui tipe-tipe gestur seperti adaptor dan illustrator dapat dimanfaatkan untuk membuat gestur alternatif. Sebagai contoh gerakan yang sering muncul di film animasi ini yaitu memegang atau menarik. Gerakan alternatifnya adalah memanfaatkan kedua tangannya atau dapat merangkul objek atau tokoh. *Sign* dari tangan yang biasa manusia buat, dialternatifkan ke lengannya, contoh saat Beru ingin menunjuk sesuatu pada Ita, maka bentuk tangannya lah yang akan menjadi jari telunjuk, dan bantuan ekspresi wajah.

Untuk *shot* yang diambil dari animasi “Hide n Run!” yaitu scene 3 shot 24 dan scene 4 shot 38. Perancangan gerakan berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat. Kemudian penulis memperhatikan tridimensional tokoh beru, teori dari studi literatur dan acuan yang telah didapat.

#### 1.4.1. Proses Perancangan Shot 24



Gambar 3.18. Potongan *storyboard* scene 3 shot 24  
(Dokumentasi Kelompok)

Berikut adalah gambar dari potongan *storyboard* scene 3 shot 24. Pada adegan ini, Beru berusaha membantu Ita dengan menarik tangan meskipun Beru tidak kuat. Kemudian Ita terkejut karena pintu terbuka keras oleh polisi sehingga ia terkejut dan Beru berusaha menarik lagi. Dalam *shot* ini penulis ingin menunjukkan keunikan dari anthropomorfik yaitu membuat yang *unfamiliar* di manusia menjadi lebih *familiar* karena tokoh anthropomorfik lebih fleksibel ketimbang manusia. Penulis mencoba eksplorasi dengan melakukan akting dan membuat video referensi dari *software* 3D sebab perbedaan fisik manusia dengan boneka.



Gambar 3.19. Akting *shot* 24

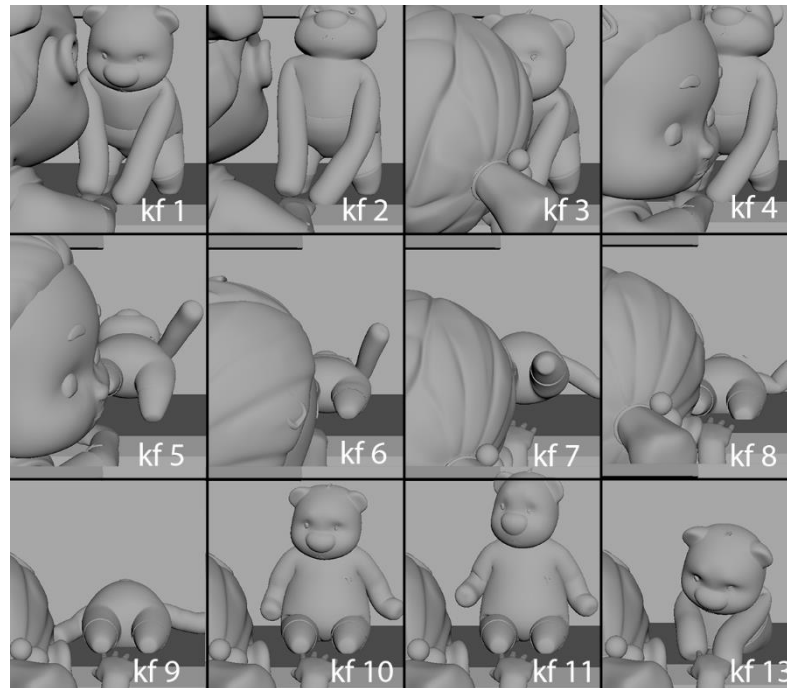
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mencoba untuk memosisikan sebagai Beru berusaha menarik sekuat tenaga dan jatuh. Dalam potongan gambar dari video akting ini, gerakan ini mengutamakan pada Beru saat menarik tangan Ita dan sifat bonekanya yaitu empuk. Pada gambar 1, 2 dan 3, penulis mencoba melakukan postur menarik dengan posisi berdiri. Penulis menggunakan postur responsive dimana badan penulis condong ke depan mengarah objek yang mau ditarik dan posisi tangan dan kaki terbuka. Gerakan dimulai dari gerakan antisipasi, dan diikuti gerakan aksi. Kemudian dilanjut gambar 4, dan memperlihatkan gerak jatuh dan gerak 6 kembali menarik Ita.

Untuk gambar 4,5 dan 6, penulis mengalami kesusahan untuk memperagakan gerak boneka sebab *timing* saat akting berlangsung lebih lama karena pengaruh dari berat manusia yang tidak ringan seperti boneka dan lebih flexible. Selain dari video akting, penulis juga membuat video referensi dari

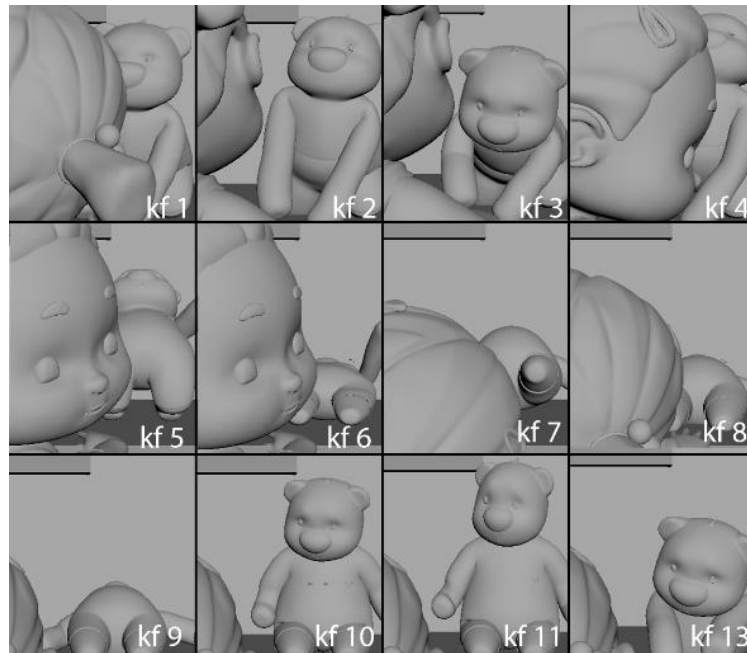


*software* 3D untuk dapat menyamakan dengan konsep, proporsi badan yang sama dan gerakan yang diinginkan.



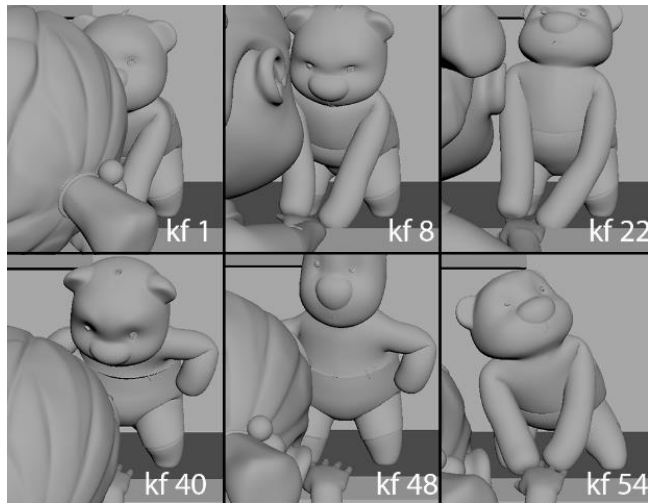
Gambar 3.20 *Playblast shot 24*  
(Dokumentasi Pribadi)

Saat menarik, posisi Ita dibawah Beru, maka postur yang digunakan untuk Beru adalah responsif. Posisi badan berdiri dan terbuka. Badan *forward* atau condong kedepan sebagai bentuk reaksi pada Ita. Saat Beru jatuh, penulis mencoba menambahkan *squash and stretch* pada badan. Beru bangun dan dia melihat Ita yang hampir jatuh. Beru terkejut dan meluncur meraih tangan Ita. Pada saat Beru terkejut, penulis juga menambahkan *squash and stretch* pada kepala dan saat meluncur. Penambahan *squash and stretch* ini untuk menambah *exaggeration* dan menunjukkan sifat boneka yaitu empuk. Kemudian penulis mencoba membuat gerakan variasi untuk Beru saat berusaha menarik Ita.



Gambar 3.21. *Playblast* alternatif pertama *shot* 24  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada percobaan pertama, dengan postur responsive, penulis membuat posisi Beru berlutut. Posisi berlutut untuk digunakan sebab Beru memiliki lengan yang pendek. Penulis menggunakan prinsip *squash and stretch* saat Beru menarik yaitu saat Beru menarik maka badan dan tangannya mengalami *stretch* dan saat Beru bersiap menarik maka badan dan tangannya mengalami *squash*. Penerapan ini berdasarkan teori yang dibilang Stanchfield tentang garis *squash and stretch*. Saat Beru jatuh, penulis mencoba menambah lagi *squash and stretchnya* lagi seperti acuan film *UglyDolls* (2019) sehingga jadi terlihat lebih *bouncy*. Menambah *squash and stretchnya* lagi pada Beru, penulis menyadari kalau menambahkan lagi *squash and stretch* kurang cocok pada Beru sebab terlalu banyak *bounce*.



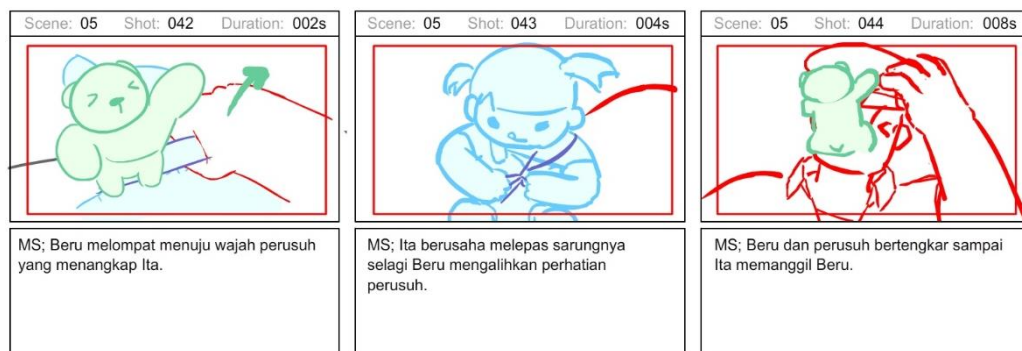
Gambar 3.22. *Playblast* alternatif kedua *shot* 24  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada Percobaan kedua, penulis masih menggunakan prinsip yang sama hanya yang berbeda adalah mencoba bila Beru tidak jatuh. Penulis melakukan percobaan ini untuk seperti acuan *The Fox* lakukan dalam film *The Little Prince*. Setelah Beru berusaha menarik sekuat tenaga, ia kelelahan saat menarik. Saat Itu jatuh, Beru terkejut. Penulis memberikan *squash and stretch* kepala Beru saat terkejut sehingga sifat fleksibilitasnya dapat terlihat. Kemudian Beru segera menarik lebih kuat dengan postur *reflective* berbeda dengan percobaan pertama menggunakan *fugitive*. Postur *reflective* ini pendekatannya seperti *The Fox* lakukan saat menarik tarikan. Namun penulis menyadari, postur ini tidak cocok pada *angle shot* yang sudah didesain. Postur ini tidak memberikan siluet yang bagus sehingga lebih susah membacanya.

Berdasarkan hasil dari akting dan percobaan alternatif, penulis kemudian menerapkan ke dalam animasi 3D. Penulis melakukan beberapa perubahan yaitu

posisi postur menarik Beru yang dipilih adalah posisi berdiri dengan badan membungkuk. Posisi ini cocok untuk menunjukkan gaya menarik yang kuat. Sebab Beru yang memiliki lengan pendek, maka bagian badan Beru perlu di turunkan agar posisi tangannya tidak terlalu memanjang. Kemudian saat Beru jatuh, penulis mengurangi sedikit *squash and stretch* agar menjadi *less bouncy*. Penulis melakukan ini melihat dari acuan film Little Prince yang *The Fox* memiliki kesamaan bahan sehingga lebih cocok Beru dengan *The Fox* secara visual.

#### 1.4.2. Proses Perancangan shot 36 dan 38



Gambar 3.23. Potongan *storyboard* shot 36-38  
(Dokumentasi Kelompok)

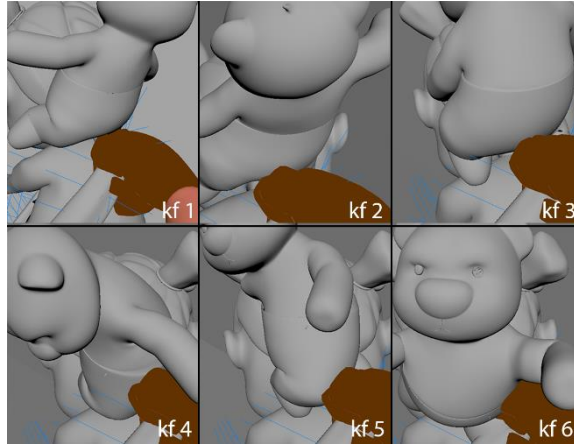
Pada adegan ini, Beru melompat dari badan Ita yang ditarik ke muka Paman. Kemudian Beru mengganggu penglihatan Paman dengan menutupnya dengan badannya dan memukul wajah Paman. Sebelum Beru loncat ke kepala Paman, Beru melakukan gerakan siap-siap untuk melompat sebagai gerakan *anticipation*. Terdapat kondisi Beru berdiri di atas punggung Ita yang sedang ditarik sehingga memberi ketidakstabilan pada Beru. Untuk mendapat pose yang diinginkan dan

sifat boneka, penulis mencoba melakukan akting bangkit berdiri di tempat yang tidak stabil seperti situasi Beru berada.



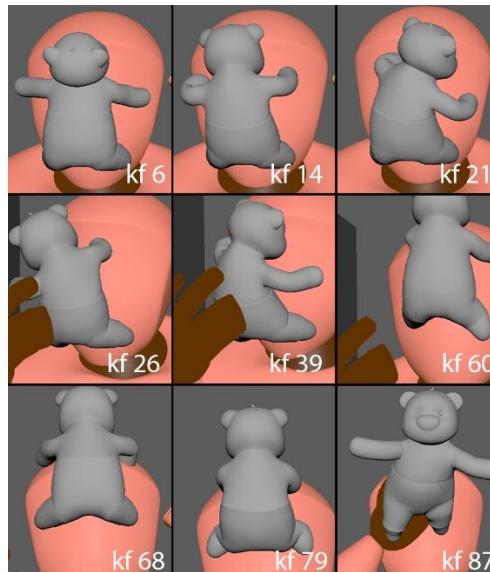
Gambar 3.24. Akting *shot 36*  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mencoba membayangkan berada di lantai yang tidak stabil dan menggunakan kasur sebab permukaan yang tidak rata dan tidak sepadat dengan lantai. Mencoba berdiri dipermukaan yang tidak stabil, penulis perlu mencari titik setimbang agar tidak jatuh. Ketika titik setimbang badan terlalu ke kanan, badan bergerak ke kanan, dan sama dengan arah lainnya. Penulis menyadari pada tumpuan kaki ke belakang dan kaki lainnya agak terangkat saat berusaha menyeimbangkan badan. Kemudian perlu membanting badan ke kiri untuk menyeimbangkan. Setelah itu, penulis melakukan gerakan *anticipation* untuk bersiap melompat. Penulis juga membuat video referensi gerakan *shot 38* dengan *software 3D* agar mudah membuat gerakan.



Gambar 3.25. *Playblast shot 36 dan 38*  
(Dokumentasi Pribadi)

Beru kehilangan keseimbangan saat badan Ita ditarik tiba-tiba. Penulis membuat postur yang terbuka agar siluet Beru saat postur Beru tidak seimbang mudah terbaca. Postur tidak seimbang digambarkan satu kaki yang terpijak yaitu kanan dengan permukaan saja, dan badan mencondong ke kanan sehingga garis keseimbangannya terganggu. Badan Beru mencondong ke kanan namun tidak se-ekstrim seperti acuan Boneka dalam film *The Gift* (2016) dan kaki kiri terangkat. Untuk menyeimbangkan, Beru membantingkan badan ke kiri dan segera menyentuh kepala Ita. Untuk gerakan siap-siap melompat, penulis mencoba menggunakan postur *responsive* dengan condong ke arah Paman dan arah kepala beserta tatapannya sehingga terlihat jelas arah melompat Beru yaitu ke Paman.

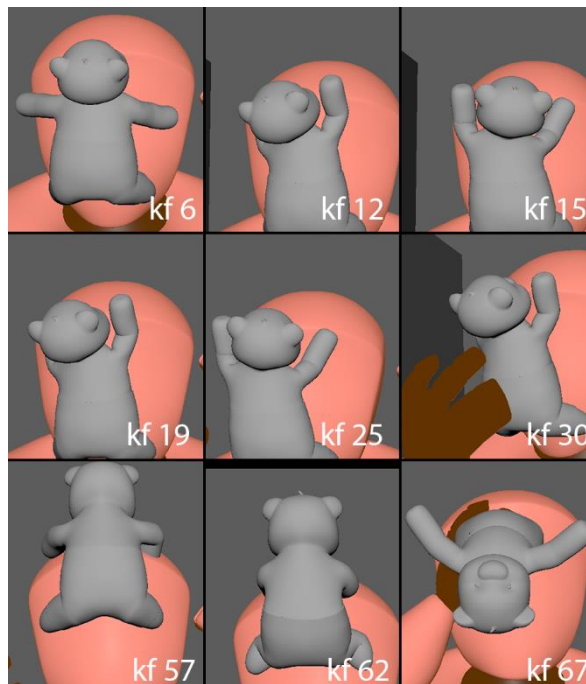


Gambar 3.1. Gerakan alternatif pertama pada *shot* 38  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu Beru mulai melompat. Pada kf 14, Beru mendarat di muka Paman dan mulai memukul. Meskipun Beru memukul sekuat tenaganya, Paman tidak tersakiti dari pukulannya hanya mengganggu Paman. Penulis menambahkan *bend* pada tangan Beru saat memukul Paman agar bentuk tangan Beru tidak terlihat kaku. Disini, penulis ingin menunjukkan Beru yang sifat bonekanya ringan dan empuk. Pada kf 60 saat Ita memanggil Beru, Beru manjat naik kepala Paman untuk bersiap-siap lompat ke Ita. Kemudian penulis mencoba membuat gerakan alternatif untuk Beru saat memukul Paman.

Pada gerakan alternatif selanjutnya, penulis mencoba hal berbeda pada gerakan memukul Beru. Gerakan memukul ini mirip seperti menggendor-gendor pintu. Penulis mencoba menggunakan postur *combative* dimana *closed posture* dan *forward posture*. Kemudian saat Beru dipanggil oleh Ita, Beru melompat ke Ita

dengan *backflip* sekaligus mendorong Paman kebelakang dengan kakinya. Gerakan ini lebih cepat dari gerakan sebelumnya dan penulis mencoba membuat gerakan ini untuk lebih *appeal* atau menarik untuk penonton.



Gambar 3.2. Gerakan alternatif kedua pada *shot* 38  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis memutuskan menggunakan gerakan seperti video referensi dibuat karena pertimbangan tridimensional Beru yang bersikap dewasa dan laki-laki. Sehingga gerakannya tidak begitu lincah. Gerakan alternatif ini cenderung lebih cepat dan kurang cocok untuk Beru. Penulis juga memanjangkan kaki Beru agar terlihat kaki Beru dapat bertahan di muka Paman dan bentuk siluetnya lebih terlihat jelas. Saat memukul, penulis memutuskan menggunakan posture *responsive* dibandingkan *combative* sebab bentuk siluet dari postur *combative* dengan kamera yang sudah di letakan tidak begitu terbaca.